

GAMEMAGAZINE

©



Goal Scoring
SuperStar Hero!





RHMagazine

Numero 4

Gooooooooaaal!!!! quante volte ci siamo letteralmente sgolati, davanti alla TV o allo stadio, per una rete decisiva? non so voi ma io tantissime volte, è come una buona droga, una necessità domenicale che penso spieghi in qualche modo il potere del calcio. Se ci pensate bene nel calcio bastano pochi punti per vincere una partita e quindi per ogni rete segnata si prova un'emozione che definirei "rara" proprio perché non è continua come invece avviene in altri sport come il basket, il volley o il tennis.

Nei videogiochi calcistici la questione "sgolamento" non cambia, anzi forse peggiora perché i protagonisti in questo caso siamo noi. Siamo noi che decidiamo quando crossare, dove tirare e come esultare, di conseguenza se ci capita di segnare la soddisfazione è tutta nostra e vale il doppio. Logicamente a tanta gioia si oppone tanta rabbia al momento di sbagliare un goal decisivo, come un rigore... eppure capita di arrabbiarmi molto di più, quando vedo Lavezzi che si mangia una rete facilissima, vi giuro che lo ammazzerei!

Sensible Soccer l'ho amato e continuo ad amarlo perché fu il primo gioco di calcio emotivamente "completo" che provai, penso che a differenza di tanti altri titoli, in SWOS le emozioni non erano solo legate al segnare una rete o al vincere la partita, si esultava come matti anche per l'acquisto di un giocatore importante, o per una convocazione in nazionale. Forse gli mancava solo il telecronista che gridava come quello di International SuperStar Soccer (mitico) per essere perfetto.

Evviva il calcio vecchio e nuovo, visto e giocato, dall'alto o di lato, l'importante è che possa farci sgolare come esaltati e chissà, forse resteremo senza voce, ma senza dubbio felici.

Francesco "Snake" Prete



E.T. tornare a casa che è meglio...



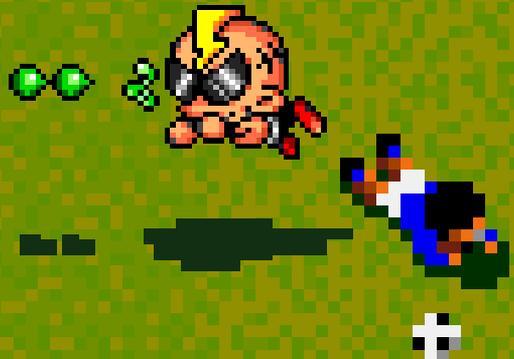
pe...perfa...vore... ai...utate...mi

in questo numero...

- 4. Sensible World of Soccer**
- 7. Lyricando**
- 8. E.T. The Extra-Terrestrial**
- 12. Nether Earth**
- 15. Forbidden Forest**
- 18. Haunted Castle**
- 22. Air Zonk**
- 26. Polaroid Sun**



ODDIO MA CHE CAVOLO E' QUEL COSO VERDE!!!



bluerp!... sto per vomitare... bluerp!

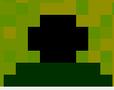
AMMAZZATELO!!! E' ORRENDO!!!



Ci penso io! balla nelle fiamme ardenti che fluiranno da questa bomba, mostro immondo! ...ops...



QUELLO E' MOGGI CON LA TUTA MIMETICA!
(farebbe di tutto per boicottare una partita...)



Ci penso io! mangiati con onore questa furiosa freccia, essere fetido e maledetto! ...ops...



Sensible WORLD OF SOCCER

EDIT TACTICS

FRIENDLY

EDIT CUSTOM TEAMS

DIY COMPETITION

OPTIONS

PRESET COMPETITION

SAVE DISK FILING

SEASON

CAREER

LOAD OLD COMPETITION

Sensible World of Soccer è l'emblema del videoludo calcistico di metà anni 90. Non c'è spazio per estetismi grafici o altro, solo divertimento, puro, genuino, semplice ma al contempo maledettamente completo, accattivante e frenetico. John Hare e soci ti mettono tra le mani il calcio in cui si può fare tutto con un solo (e ripeto solo) pulsante: cross, pallonetti, passaggi, colpi di testa, dribbling, tiri e

quant'altro possa offrire questo sport lo rivedrete sullo schermo in "miniatura". Piccoli omini visti dall'alto si muovono senza sosta verso il pallone su un manto erboso enorme, mentre i tifosi urlano i classici cori da stadio. Commovente.

Non lasciatevi ingannare con superficialità dalle prime partite, dopo aver preso la mano si inizierà lo show del calcio imbastendo azioni che prima potevano risultare inimmaginabili, scoprendo ad ogni partita qualcosa di nuovo, realizzando goals che vi faranno urlare come se stesse vedendo un Mondiale... e l'assuefazione è dietro angolo. Complice anche l'azzeccatissima modalità Career, vero fulcro del gioco, che tramite una semplice gestione manageriale, ci mette nei panni del talent scout alla ricerca del miglior giocatore a buon prezzo. Scambi, compravendita, prestiti, potete sbizzarrirvi come volete per creare la vostra squadra ideale, stando sempre attenti alle (sempre scarse, in vero) finanze. Impressionante come in soli due piccoli dischetti siano stati messi tutti i campionati esistenti al mondo: competizioni, squadre e calciatori stanno lì a nostra disposizione. Ecco che così comprare un giocatore acquisisce il suo fascino. Andare per il mondo a scoprire il talento in squadre dai nomi impossibili ci darà tanta soddisfazione, garantito. Ogni giocatore poi ha i suoi parametri che lo contraddistinguono: combinazioni di skills che ne sottolineano la bravura. C'è chi ha il controllo della palla, chi un gran colpo di testa, chi invece ha un tiro potente e preciso e molto altro. Moltiplicate il tutto per le migliaia di calciatori presenti e la possibilità di essere ingaggiati come CT di qualche nazionale e avrete un quadro esauriente della grande varietà che può avere questo gioco. Si narra anche della leggenda di un sacro quaderno dei fratelli Prete in cui vennero annotati, dopo milioni di partite, i migliori e soprattutto economici giocatori di SWOS da comprare.

Sens WORL SOCC



CAREER

NAME

MR.

KEN

PRIBLEY

GAME TYPE

PLAYER MANAGER

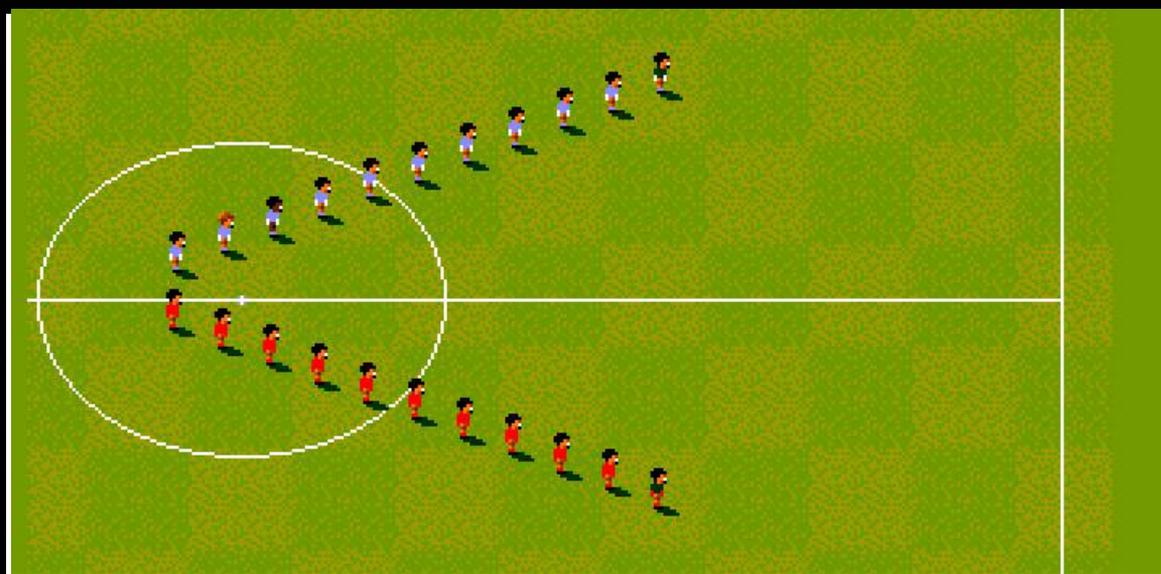
CHOOSE TEAM

EXIT

14 mins.

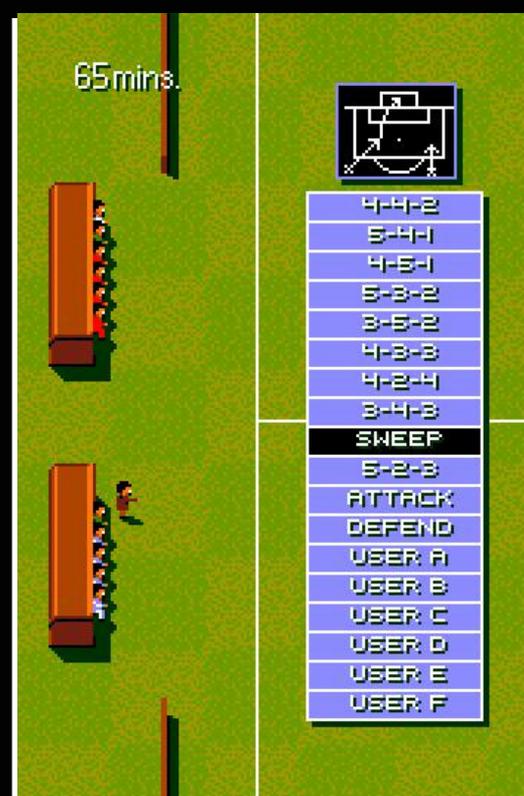


sible LD OF GER



Non solo, oltre al calcio mercato, dovrete dedicarvi a selezionare la vostra tattica preferita o addirittura crearla una ex novo improvvisandovi il Capello della situazione. Se poi fare la carriera non vi soddisfa (ingrati) potete creare una competizione di vostra mano, modificare alcune squadre inventate per l'occasione o dedicarvi ad una bella partita contro un amico dove SWOS darà il meglio di se. Tutt'oggi milioni di appassionati organizzano mega tornei in sfide fino all'ultimo goal, questo per sottolineare la bontà della componente multiplayer.

Swos è un pezzo d'oro ma come tutte le cose non è perfetto e non esente dai difetti. Quelli più evidenti risiedono nelle, già anticipate poco sopra, scarse finanze che vi porteranno a stare sempre attenti al bilancio della società. Non di rado capiterà di essere licenziati per un bilancio in rosso nonostante le performance sul campo siano positive. Inoltre va menzionato il fatto che, come tradizione dei titoli calcistici di quel tempo, per effettuare al 98% una marcatura, c'è una tecnica particolare, fatto che sminusce un po' la giocabilità complessiva.





Altre Versioni

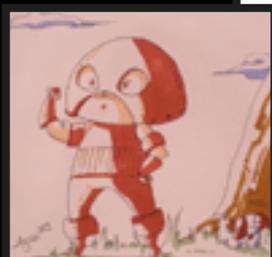
Swos negli anni ha goduto di altre versioni. Partendo dalle edizioni 95/96 e 96/97 si ha, oltre al consueto upgrade e aggiornamento delle squadre, un bilanciamento del gameplay con qualche giocata aggiunta, tra cui, da menzionare, la possibilità di dare l'effetto ai passaggi, implementando di fatto, la possibilità di effettuare passaggi filtranti. Inoltre Swos ha goduto anche di un'ottima versione PC-Dos riversata su Cd-rom dove vengono aggiunti dei filmati in CG che sottolineano le sconfitte o le vittorie realizzati però un po' maluccio (l'unico che si salva è l'esilarante presentazione in FMV interpretata dagli autori stessi). Inoltre è presente anche la telecronaca in game abbastanza ben realizzata. Ultimamente Swos ha subito anche di un bellissimo restyling grafico sulla piattaforma XboxLive ad opera della Codemasters (che ne ha acquisito i diritti) in cui stona la storpiatura, sicuramente per questioni di diritti, di tutti i giocatori presenti nel database. C'è da dire che però la frenetica giocabilità è rimasta la stessa. Menomale...

| NAPOLI | | BANK | | €3,135,000 | |
|---------|-----------------------|------|-------|------------|-------|
| (ITALY) | | NAT | GOALS | | |
| 1 | GIUSEPPE TAGLIATELA | G | (ITA) | 0 | €750K |
| 2 | SALVATORE MATTRELANDO | RB | (ITA) | 0 | €1.5M |
| 6 | ANDRE CRUZ | D | (BRA) | 0 | €800K |
| 5 | FABIO CANNIWARD | D | (ITA) | 0 | €850K |
| 3 | ROBERTO POLICIANO | LB | (ITA) | 0 | €800K |
| 7 | FABIO PECCHIA | RW | (ITA) | 0 | €1.5M |
| 4 | FAUSTO PARI | M | (ITA) | 0 | €1.5M |
| 8 | ALAIN BOGHOSIAN | M | (FRA) | 0 | €700K |
| 11 | FREDY RINCON | LW | (COL) | 0 | €800K |
| 10 | BENITO CARBONE | A | (ITA) | 0 | €1.5M |
| 9 | MASSIMO AGOSTINI | A | (ITA) | 0 | €5M |
| 12 | RAFFAELE DI FUSCO | G | (ITA) | 0 | €150K |
| 13 | GABRIELE GROSSI | D | (ITA) | 0 | €650K |
| 14 | EUGENIO CORINI | M | (ITA) | 0 | €1.1M |
| 15 | ROBERTO BORDIN | A | (ITA) | 0 | €1M |
| 16 | RENATO BUSO | A | (ITA) | 0 | €1.5M |

COACH: KEN PAISLEY

GOALS EXIT

Commento Finale

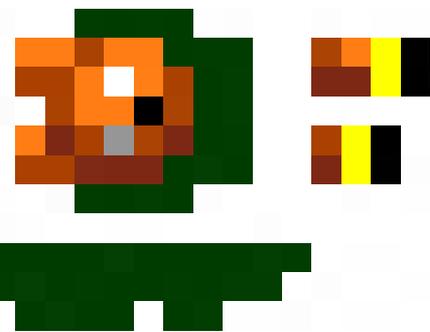


Prendete SWOS, iniziate la modalità Carrier, scegliete la vostra squadra preferita dall'enorme database "mondiale" e portatela al successo, potrà scapparvi anche una convocazione come CT di qualche nazionale. Un gioco monumentale che a distanza di 15 anni è ancora fresco come una rosa, alla faccia di PES e FIFA. Scustate se è poco!

Sandro "Sunstoppable" Prete

Lyricand

di Sandro "Sunstoppable" Prete



Ritorna in grande stile Lyricando, l'angolo musicale di RH in cui poter finalmente capire ciò che le canzoni dei nostri amati videogames ci dicono. Questa volta appuntamento dedicato ad una software house che ha fatto la storia dell'Amiga e più in generale degli anni '90: Sensible Software!

L'eroe cannoniere

Ricordo con molto affetto il giorno in cui, per la prima volta, ascoltai la mitica canzone "Goal Scoring Superstar Hero" presente nell'introduzione di Sensible World of Soccer. Saranno passati anni. Ero con mio cugino e la canzone ci piacque così tanto che ogni volta che inserivamo il floppy nell'Amiga era d'obbligo ascoltarla con annesso un ridicolo balletto. Eh si, perchè il motivetto, nella sua semplicità, sapeva entrare nella mente. Veloce, simpatico, proprio lo specchio del gioco che rappresentava.

"Goal Scoring Superstar Hero" fu composta nel 1994 dal compianto Richard Joseph (23 Aprile 1953 - 4 Marzo 2007) con le parole di Jon Hare, estroso leader della Sensible. Come cantante, Joseph, scelse una sua vecchia amica, Jacky Read. A voi testo e traduzione:



Goal Scoring Superstar Hero
You're a goalscoring superstar hero
You let your hair down and play to the fans
You're a goalscoring superstar hero
And every goal says you're the best in the land

L'eroe Superstar del goal
Sei l'eroe superstar del goal
Corri più che puoi e giochi per i tifosi
Sei l'eroe superstar del goal
Ed ogni tuo goal dichiara che sei il migliore del mondo

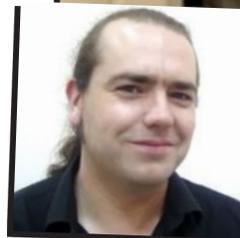
Il testo essendo piccolo si ripete per un po' di volte nel brano. Simpatica l'idea di realizzare un video della canzone nella versione PC CD Rom di Swos, in cui potete vedere come attori gli stessi programmatori (non passa inosservato Hare e la sua folta capigliatura) compresa la Read nel ruolo della pseudo regina madre.

Di "Goal Scoring Superstar Hero" è stato fatto recentemente un remake in concomitanza con il lancio del nuovo Swos per Xbox Live. Per l'occasione Jon Hare ha aggiunto altre parole alla canzone e chiamato Jacky Read che, volentieri, ha accettato di donare la sua voce.

Goal Scoring Superstar Hero
You're a goalscoring superstar hero
You let your hair down and play to the fans
You're a goalscoring superstar hero
And every goal says you're the best in the land
You're a goalscoring superstar hero
We sing your song and you turn up the heat
You're a goalscoring superstar hero
And with your ball control you have the world at your feet
You're a goalscoring superstar hero
I got your name on the back of my shirt
You're a goalscoring superstar hero

You drive me wild I wanna be your superstar-girl

L'eroe superstar del goal
Sei l'eroe superstar del goal
Corri più che puoi e giochi per i tifosi
Sei l'eroe superstar del goal
Ed ogni tuo goal dichiara che sei il migliore del mondo
Sei l'eroe superstar del goal
Cantiamo la tua canzone e ti incitiamo
Sei l'eroe superstar del goal
E con il tuo controllo della palla hai il mondo ai tuoi piedi
Sei l'eroe superstar del goal
Ho il tuo nome sul retro della mia maglietta
Sei l'eroe superstar del goal
Mi fai diventare selvaggia, voglio essere la tua ragazza superstar



E.T.* THE EXTRA-TERRESTRIAL



Atari VCS/2600 ▷ Atari ▷ 1981 ▷ Action Adventure

Qual è il gioco più brutto della storia? E.T.? No, allora non lo conoscete. E' giunta l'ora di sfatare un gran bel luogo comune: E.T. non è il minimo storico, è molto più umilmente un brutto prodotto. Indubbiamente, i suoi demeriti sono stati drammaticamente amplificati dai lungimiranti obiettivi posti dalla Atari al programmatore Warshaw senza, tuttavia, fornire allo stesso i requisiti fondamentali per una buona riuscita. Questo gioco è nato male, è cresciuto male, è morto malissimo. Partendo dall'inizio, l'Atari si ritrovò con l'importantissima licenza per la trasposizione videoludica di una pellicola che sarebbe diventata un classico cinematografico, ma il tempo disponibile per un debutto sul mercato contemporaneo a quello del film era ridotto al minimo. Che fare? La soluzione migliore è persa, alla casa americana, quella di affidare la programmazione del gioco ad uno dei suoi più talentuosi dipendenti, intimandogli anche una certa fretta. Howard Scott Warshaw era un coder in gamba ed a lui vanno i meriti per la realizzazione di uno dei migliori shooter per VCS, Yars' Revenge. Egli adorava gli schemi di gioco con-

voluti, elaborati, non necessariamente intuitivi, ma le sue capacità lo avevano portato a trovare sempre un giusto equilibrio tra le parti. La mancata di settimane delle quali Warshaw poteva disporre lo privò di ogni tentativo di ottimizzazione e raffinamento delle sue idee producendo, come vedremo, un amorfo pasticcio di intuizioni non cattive.

Partiamo dal difetto più grande di E.T.: la confusione, abbinata ad un pizzico di anacronismo. Quando il gioco inizia, l'alieno più malinconico del mondo viene catapultato nel bel mezzo di una campagna senza spiegazione alcuna sul perchè e sul cosa fare. Tutto qui, il dramma della rovina di E.T. risiede in questo piccolo ma importante dettaglio. Ho parlato di anacronismo, l'ho fatto per inquadrare questo prodotto nel setting del 1982, era in cui i videogiochi concedevano tutto all'immediatezza figlia del successo dei giochi da sala. Invece, E.T. propone all'utente un gameplay complesso, frastagliato, incomprensibile ad uno sguardo distratto e le cose non sarebbero state differenti nemmeno se ogni idea di Warshaw fosse stata ben inserita. Nel verde della schermata



iniziale, oltre allo scenario, possiamo notare un contatore nella parte bassa dello schermo che cala ad ogni nostro movimento, una sorta di indicatore di energia vitale che diminuisce ogni volta che l'alieno produce sforzo. Nella parte alta, invece, campeggia un riquadro fortemente criptico con delle icone all'interno che cambiano rapidamente durante i nostri movimenti. Premendo il tasto fuoco, E.T. allunga il collo ma sembra non produrre nulla di utile, al punto che sarà capitato a molti credere che quella animazione fosse là giusto per bellezza. Arrivati a questa fase della partita, le scelte sono due: lanciare il gioco per aria dopo aver vagabondato per un pò oppure leggerci il manuale. Solo con la seconda, più scomoda, opzione potremo esorcizzare la fama di gioco più brutto del mondo che questo titolo si porta dietro da decenni. In questo modo, potremo scoprire la fondamentale utilità della misteriosa interfaccia e conoscere il percorso richiesto per il completamento dell'avventura.

E.T. segue piuttosto da vicino le vicende della pellicola: c'è il bambino buono, ci sono i cattivi ma, soprattutto, l'obiettivo principale resta il famoso "telefono casa". Muovendo l'alieno per le schermate fisse che costituiscono il gioco, infatti, potremo esplorare ambienti potenzialmente contenenti oggetti di nostro interesse, fondamentalmente due: caramelle da dare al ragazzino per aumentare il nostro punteggio e pezzi del telefono. Le icone in alto sullo schermo trovano una spiegazione nei poteri speciali di E.T. ed ognuna

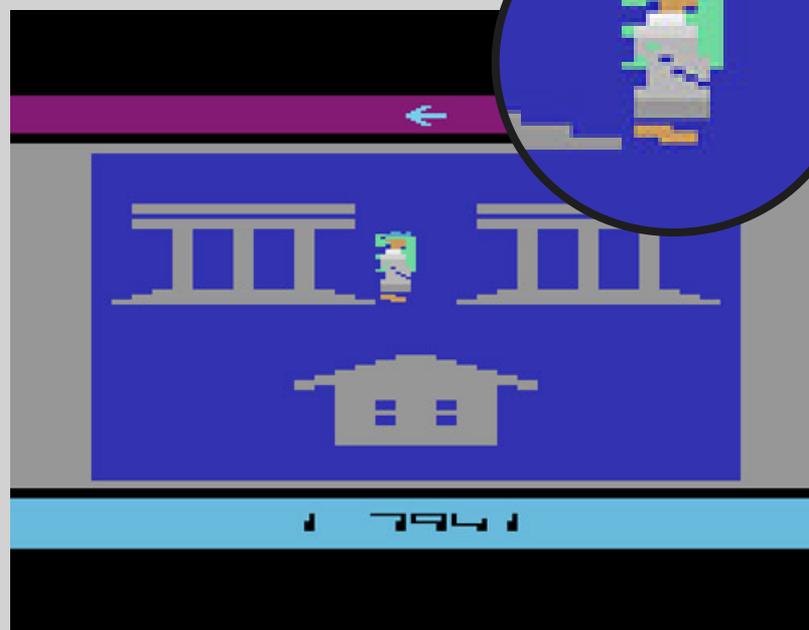


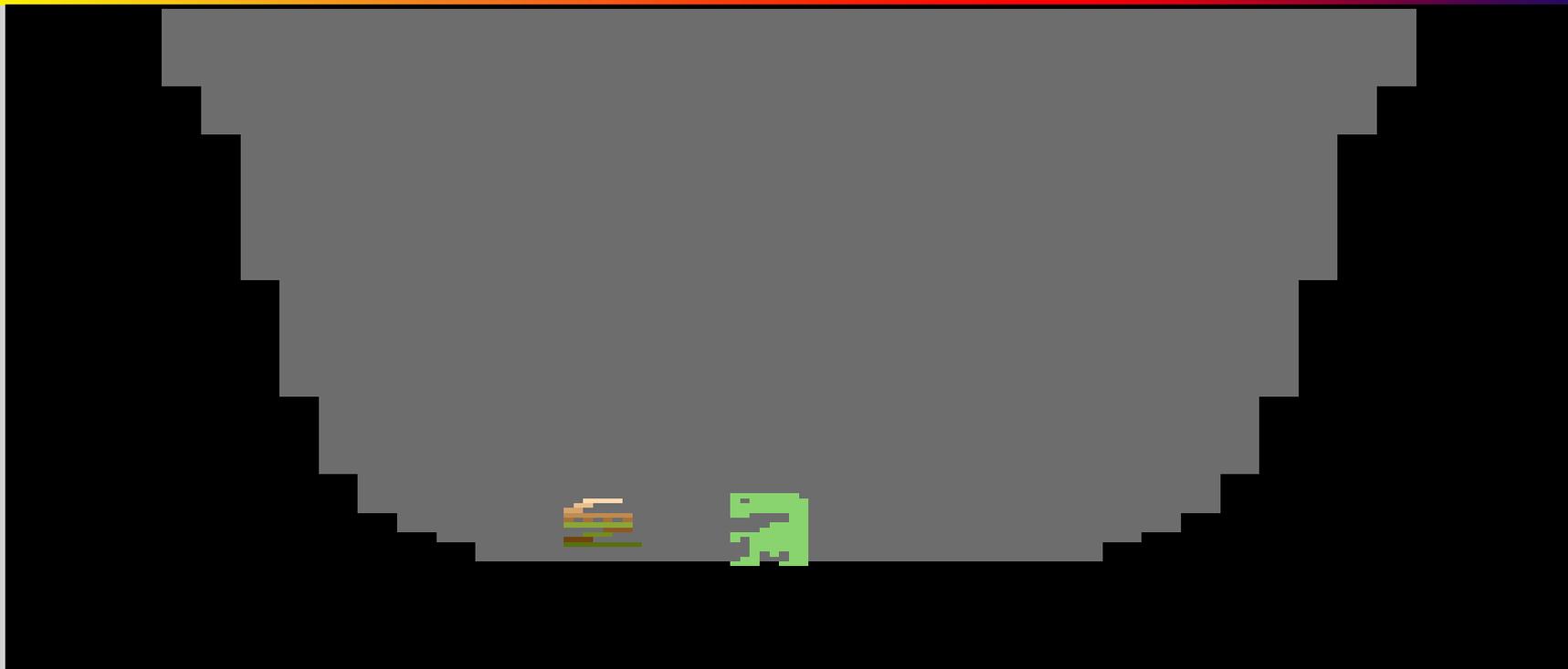
ne esprime uno diverso, poteri che cambieranno a seconda della zona del video in cui ci troveremo, come se l'area di gioco fosse considerata una griglia che ci consente di acquisire differenti capacità in relazione al punto nel quale siamo situati. Avremo un potere per bloccare i cattivi, un altro per chiamare il ragazzino, altri per individuare i pezzi del telefono e chiamare casa una volta completato. Credo sia abbastanza chiaro che un concept così arzigogolato non sia affatto intuibile senza un nitido quadro della situazione.

Paradossalmente, una volta assimilato il funzionamento del gioco diventa addirittura facile giungere alla conclusione.

L'azione si svolge per schermate fisse, ognuna con un ambiente diverso, quasi sempre caratterizzate dalla presenza di macchie verde scuro, nient'altro che fossi malamente disegnati. Saremo costretti ad esplorarli in quanto soltanto al loro interno troveremo i pezzi del telefono necessari per la nostra missione. Per fortuna, ci viene

in aiuto un potere speciale (indicato da un punto interrogativo) che, al costo di un bel pò di punti energia, ci consentirà di sapere quando una di queste buche conterrà qualcosa di interessante. Come volevasi dimostrare ci sono degli ostacoli ulteriori al solo esaurimento dell'energia: sulle tracce dell'alieno vi sono un poliziotto ed un ricercatore che, nel caso li incontrassimo, ci trascineranno alla stazione di polizia o in laboratorio facendoci perdere tempo e tutta l'oggettistica che avevamo raccolto. Si tratta di un'opposizione blanda, assolutamente. Una volta ricomposto il telefono dovremo trovare innanzitutto una zona adatta a telefonare (ci verrà indicato dalla solita icona in alto, manco fosse la copertura di rete per il cellulare) e poi aggirarci in fretta e furia per l'area di gioco alla ricerca della zona di incontro con l'astronave, praticamente la stessa in cui abbiamo iniziato la partita, nel tempo limite di un minuto. La partita finisce qui, il punteggio deriverà interamente dalle caramelle che avrete regalato al ragazzo.



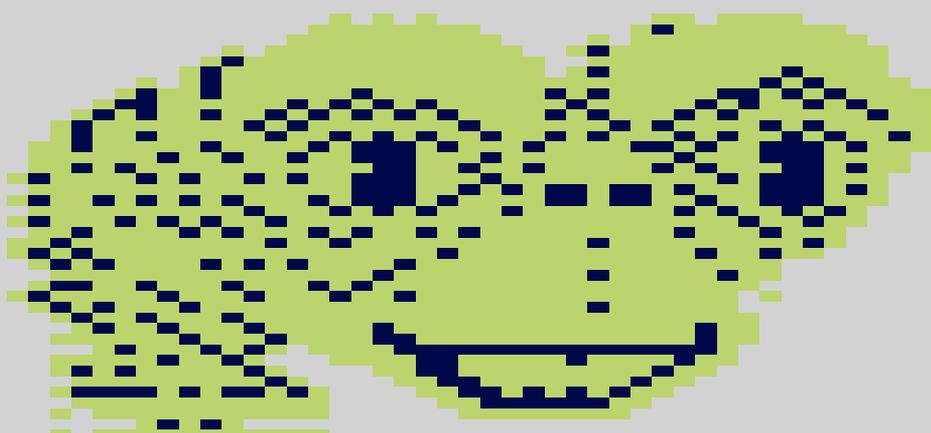


Confuso, eh? Ma non orripilante quanto ci viene fatto credere. Di sicuro, E.T. non è un bel gioco, anzi, è parecchio noioso seppur meno monotono e leggermente più imprevedibile di quanto era solito incontrare all'epoca. La fretta imposta al programmatore da parte dell'Atari non aiutò certo al dosaggio degli ingredienti e non mi sento di escludere che, con opportune modifiche, questo E.T. potesse riservarci ben altre impressioni. Come aggravante pesa sicuramente una pessima

implementazione dei controlli, soprattutto quando ci ritroveremo a dover risalire dalle buche: in quei casi l'alieno sfrutta il potere speciale della levitazione ma, in alcuni punti, sarà difficilissimo uscire dalla buca senza ricaderci esattamente un attimo dopo, ritrovandosi a perdere tempo prezioso, tentativo dopo tentativo.

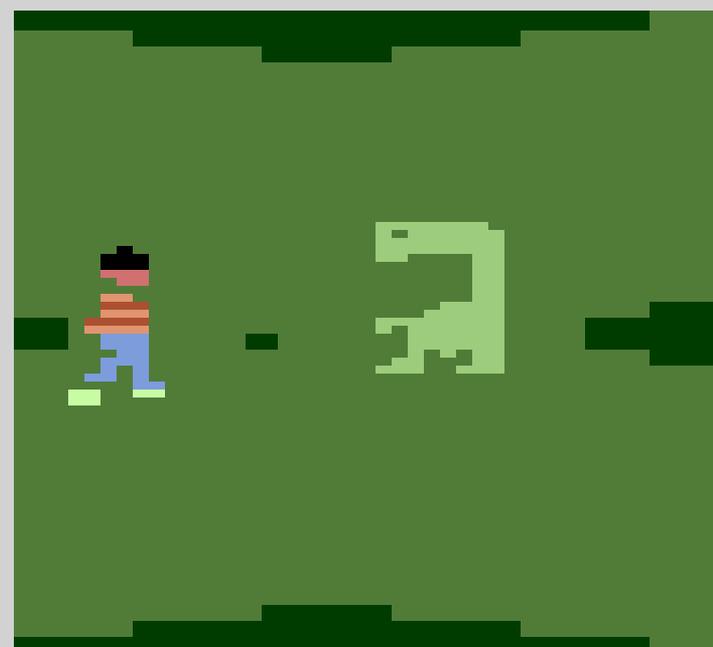
Per concludere, una piccola curiosità: a questo gioco è legata una sorta di leggenda metropoli-

tana secondo la quale la Atari, per liberarsi delle tantissime cartucce invendute, abbia seppellito in un deserto messicano tantissime copie di E.T. in quanto uno smaltimento ufficiale sarebbe stato eccessivamente oneroso. Peccato per lei e per noi, l'attuale mercato collezionistico le avrebbe certamente gradite.



Cosa dire in ultima istanza? Che si può trovare decisamente di peggio: non posso dire di essermi divertito con E.T., ma nemmeno di aver patito le sofferenze dell'inferno recensendolo. Un retrogamer dovrebbe provarlo, se non altro per sfatare un mito.

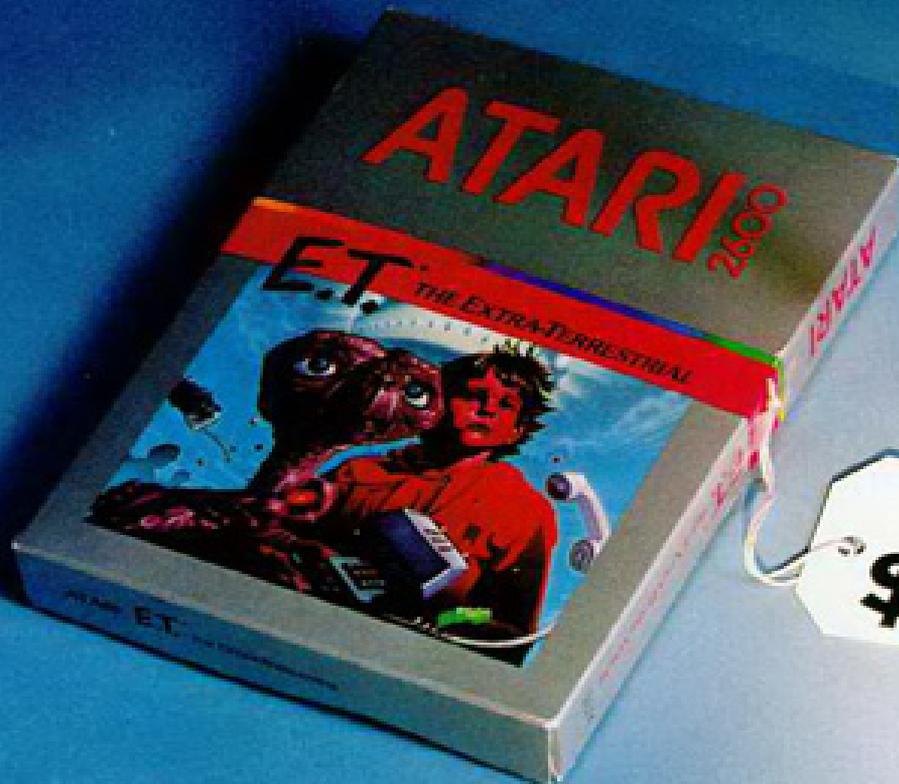
Gianluca "musehead" Santilio



Commento Finale



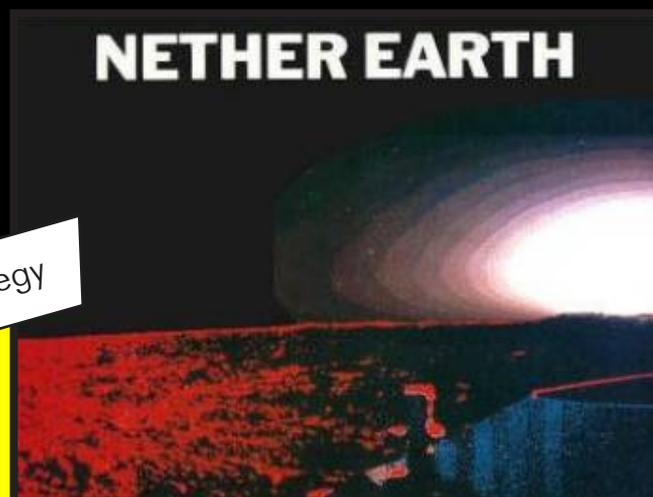
OUCH!



PREZZO
\$37.95

NETHER EARTH

ZX Spectrum ▷ Argus Press Software ▷ 1987 ▷ Real Time Strategy



RTS: acronimo per Real Time Strategy, ovvero strategia in tempo reale, ovvero un videogioco in cui l'azione non è suddivisa a turni, con pause e ripresa del gioco, ma dove il tempo scorre (inesorabile) e tutte le azione vengono compiute da uno o più giocatori nello stesso istante.

Fatta questa doverosa premessa, la domanda è lecità: quali sono stati i primi RTS della storia dei videogames?

Beh, in primis The Ancient Art of War, Hergoz Zwei, ma in mezzo c'è Nether Earth. E qui casca il gioco, perchè in molti si chiederanno che gioco è. E io sono qui ad illustrarlo.

Nether Earth nasce dalla Argus Press Software nel 1987, ed è effettivamente il primo RTS per gli 8-bit a visuale isometrica, ed è il padre che ha ispirato nei decenni molti degli RTS a venire.

La storia è molto semplice: abbiamo una mappa, abbiamo quattro basi in totale, di cui una controllata da noi di nome Kerberus e tre gestite dal computer (e ognuna con una IA differente) che si chiamano Tarras, Faretra e Dioxlos, abbiamo le risorse da estrarre, gestire e amministrare, e in pratica dobbiamo conquistare o distruggere tutte le basi.

Lo schermo è suddiviso in 3 sezioni ben distinte:
L'area di gioco in visuale isometrica 3D
La mappa, che non è completa, ma copre una buona area
La barra informazioni sul nostro stato attuale delle risorse a nostra disposizione e il tempo

che scorre

Il fulcro della gestione è la nostra Warbase Kerberus, che fin dal primo momento ci permette di creare le nostre truppe, rappresentate da Robot Mech: uso volontariamente questo termine, perché Nether Earth è stato tra l'altro anche il primo gioco a consentirci di personalizzare le nostre truppe. Tra le caratteristiche abbiamo:

Trazione:

Bipod: ovvero con due gambe, lento come spostamento ma molto robusto, combinandolo con determinate armi dà al mech alcuni punti di scudo extra;

Tracks: cingoli stile carro armato, sposta velocemente i nostri mech anche su terreni accidentati;

Antigravitational Device: veloce negli spostamenti, ci permette di sorvolare gli ostacoli e avere una mobilità elevata, per contro è costosissimo.

Armi:

Cannons: due cannoni semplici, economici e poco dannosi;

Missile: permette di lanciare missili contro i mech avversari, logicamente genera più danno dei cannoni;

Phaser: ovvero cannone laser, ottima arma;

Nuclear Bomb: letale, micidiale, distrugge tutto, terreno, risorse, avversari, compreso il vostro mech, quindi da usare per azioni kamikaze (inoltre non è facile da avere e costa moltissimo)



Plus

Electronic Brain: un must, rende i vostri mech molto più pronti ai comandi e in base alla situazione si adegua.

Per poter costruire le truppe abbiamo bisogno di risorse che sono rappresentate in piccole basi da conquistare con i nostri primi mech, ogni base rappresenta una determinata e specifica risorsa e di conseguenza determinati punti gestione:

Base Phaser: permette di acquisire punti risorse per costruire laser

Base Missile: per costruire lanciamissili

Base Cannons: per costruire cannoni

Base Chassis: per costruire la base di movimento dei mech

Base Nuclear: per costruire l'atomica

Base Electronics: per costruire l'Electronic Brain

Le risorse una volta acquisite non permettono di costruire a piacimento le nostre truppe, infatti dobbiamo amministrare anche i punti gestione che vengono dati in base al tempo che passa e alle basi conquistate: ogni giorno virtuale del gioco dà 5 punti per ogni Warbase in nostro possesso, e 2 punti per ogni base in nostro possesso.

Quindi, ricapitolando, se abbiamo punti risorse per costruire ad esempio due mech, ma ognuno di essi consuma 3 punti gestione, e noi ne abbiamo 5 al giorno, significa che ne possiamo costruire solo uno e per il prossimo dobbiamo aspettare

un giorno virtuale, e se volessimo dotare il nostro mech ad esempio di Phaser, se non abbiamo una fabbrica apposita oppure un kit costruzione, consumeremo 4 punti risorse e supponendo di avere una sola base che produce al giorno 2 punti risorse, anche in questo caso dovremmo aspettare un giorno virtuale per avere sufficienti punti.

Ok, spiegate un momento le dinamiche amministrative del gioco, passiamo alla fase successiva.

Nella schermata del gioco, la nostra navicella di gestione, un hovercraft, si muove nell'area a nostra disposizione, e la gestione della Warbase avviene posizionandolo sopra la suddetta base, accedendo alla gestione per la costruzione dei mech. Alla stessa maniera, portandoci sopra la testa del Mech potremo accedere al menu di gestione degli ordini.

Ogni Mech che noi costruiamo, all'uscita della nostra Warbase non sarà autonomo ed ha bisogno di ricevere degli ordini. Questi si dividono in due gestioni, una passiva e una attiva:

Gestione Passiva:

Stop & Defend: il nostro mech si aggira per un'area ristretta e se avvista nemici ingaggia lo scontro;

Advanced Miles: il nostro mech avanzerà per l'area per un tot di miglia

Retire Miles: il nostro Mech andrà in posizione di ritirata per un tot di miglia

Search and Capture: il nostro mech va alla ricerca di basi da conquistare, che siano esse neutrali o nemiche;

Search and Destroy: il nostro mech va in cerca del nemico e ingaggia lo scontro.

Gestione Attiva:

posizionandoci sopra la testa del mech, possiamo guidare la nostra unità in combattimento, quindi non sarà la IA a gestirlo ma noi.

A prima vista il gioco sembra molto spartano e verrebbe da chiedersi come mai non succeda niente. Poi il tempo passa, costruisci mech, il tempo passa, conquisti basi, e poi sulla mappa iniziano ad arrivare puntini rossi, ovvero i nemici. Ed è lì che si inizia a sudare, corri a destra e a sinistra, impartisci ordini alle tue truppe, fai un'avanzata o una ritirata strategica, guardi se hai sufficienti punti per rinforzare le truppe.

Giochi d'astuzia e usi il terreno per avvantaggiarti, per esempio i Bipod sul terreno normale vanno bene, ma sul terreno accidentato rallentano, eccome, e se tu hai mech con i cingolati che sono molto più veloci hai il tempo di prenderli alle spalle.

Se arriva un nemico con il massimo di dotazione di armi, una tattica potrebbe essere di mandare una truppa leggera e subito dietro due mech abbastanza dotati che accerchiano il nemico, con il minimo di perdite.

La componente strategica varia in base alla situazione che si evolve e cambia di minuto in minuto.





Mantenere una posizione può essere vantaggioso, ma se l'IA avversaria lo capisce (e lo capisce dopo che magari perde un paio di mech), modifica l'approccio e la nostra tattica può divenire catastrofica. Saper conquistare e mantenere le basi ci dà la possibilità ovvia di rimpiazzare le nostre truppe perse in velocità, e a volte una Nuclear Bomb risolve una situazione critica.

Il gioco, uscito inizialmente per Spectrum, fu convertito per Amstrad CPC ma ad alta definizione, quindi senza 32 colori, bensì solo con 4, e il gioco per fortuna non perde la componente strategica. Inoltre fu trasferito anche sul Commodore 64, ma in questo caso possiamo dire che fu una disfatta a tutti gli effetti: grafica spartana, colori mal assortiti, lentezza esasperante, insomma da evitare come la peste.

Per chi vuole rivivere il gioco in chiave modernizzata e multiplatforma (Windows, Mac OSX, Linux, Ubuntu, Debian), Santi Ontañón, un programmatore spagnolo, ha reso disponibile questo progetto OpenSource.

<http://www.braingames.getput.com/nether/default.asp>



Commento Finale



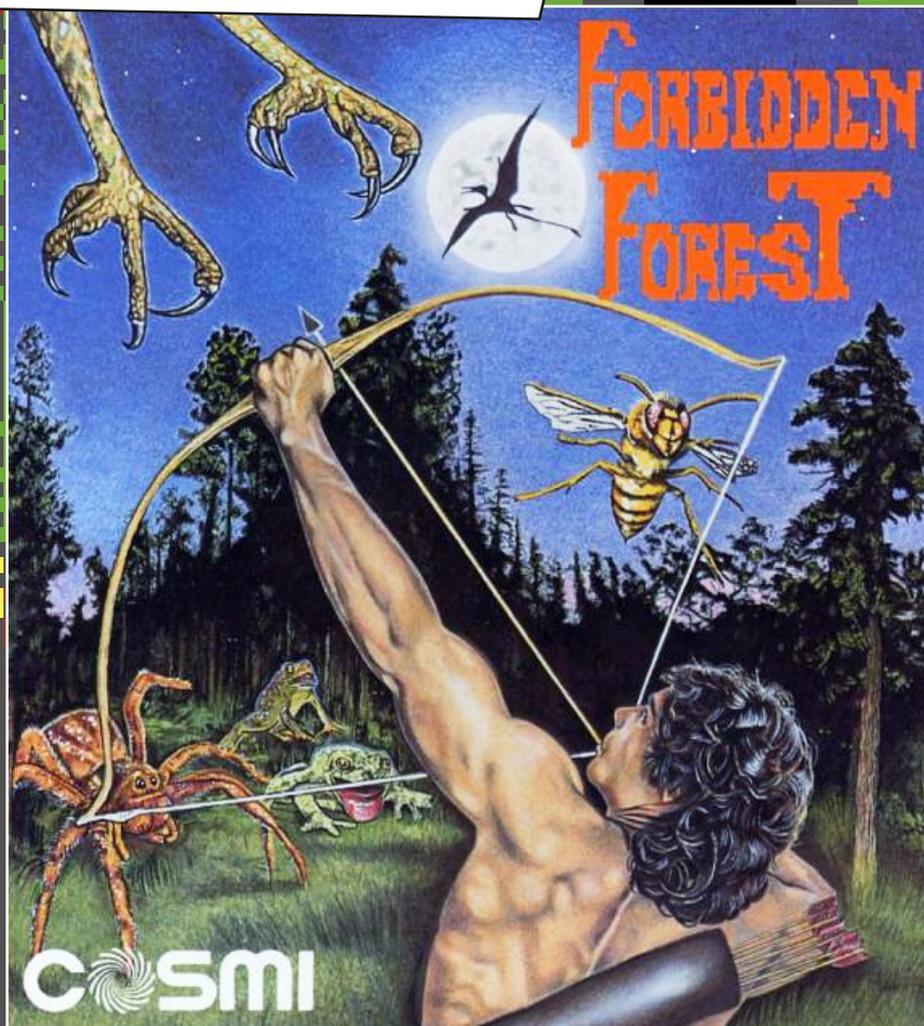
In base alle notizie in mio possesso, Nether Earth non è mai giunto in versione originale in Italia, infatti lo si poteva trovare solo sulle "classiche" cassetine in edicola sotto falsi nomi. A distanza di anni, riscoprire e rigiocare un titolo del genere acquista un significato importante: conoscere il padre di tutti gli RTS non può non generare emozione ed ammirazione, e c'è da chiedersi come si sia potuto programmare in soli 48k un classico del genere. L'impatto iniziale può essere di leggera frustrazione, il gioco non è esente da difetti (in primis un sonoro limitatissimo), ma bastano un paio di partite, e prima di arrivare alla conquista finale possono passare ore, per capire la profondità e l'ingegno strategico di tale gioco.

Luca "Lukezab" Zabeo



Ancora niente, sono ore che vaghiamo tra questi strani alberi in cerca di qualche preda. Non si sente alcun suono, tutto è così irreale. Ci siamo avventurati in questa foresta perché c'è giunta voce che qui avremmo potuto accontentare il nostro ego di miglior arciere della regione. Mai avremmo immaginato una giornata così avara di soddisfazioni. Ormai sta facendo buio, la Luna è sempre più alta nel cielo, una strana Luna piena. Ad un tratto un rumore attira la nostra attenzione, un grosso cespuglio, nelle immediate vicinanze, è attraversato da un rapidissimo fremito. In men che non si dica scocchiamo una freccia che va ad insinuarsi nelle profondità della vegetazione. Uno strillo agghiacciante seguito da un tonfo secco ci riporta alla cruda realtà. Incuriositi, con il cuore in gola, andiamo a sincerarci dell'accaduto, vogliamo vedere che cosa abbiamo colpito. Sgraniamo gli occhi, non ci crediamo! Uno strano insetto giace al suolo trafitto dal nostro dardo. E' enorme! Scostiamo meglio le foglie e finalmente si rivela per quello che è: un ragno gigantesco, grande come un uomo! Dalla sua bocca fuoriesce uno strano liquido nauseabondo, probabilmente del veleno. All'improvviso percepiamo degli altri fremiti dai cespugli alle nostre spalle. Un altro grido disumano riecheggia tra gli alberi della foresta...

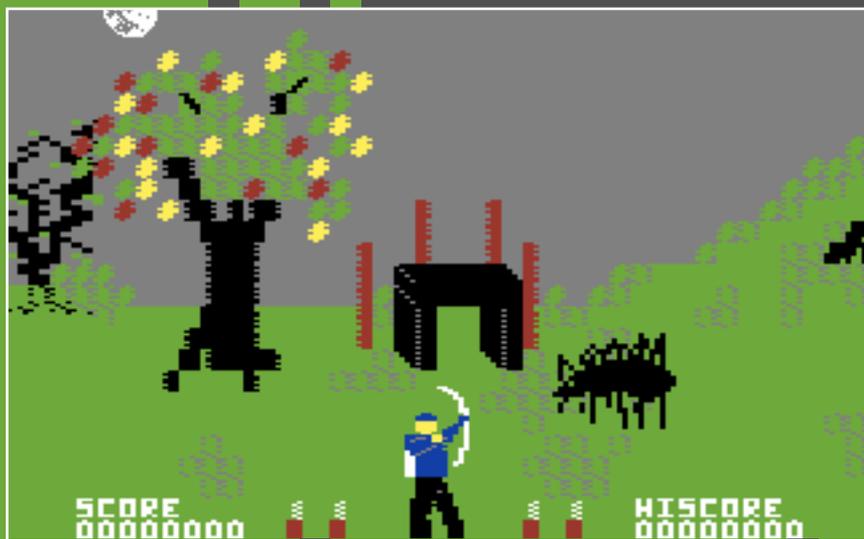
In Forbidden Forest vestiamo i panni di un intraprendente arciere che al calar della notte si ritrova a dover sopravvivere nei meandri di una foresta maledetta. L'azione inizia la sera, quando si riesce ancora a scorgere qualcosa. A mano a mano che proseguiremo con i livelli del gioco, lo scenario si farà sempre più buio finché non sopraggiungerà la notte. Nel frattempo, una pallida Luna piena attraverserà la volta celeste come un sinistro presagio. All'inizio della partita dovremo vedercela con dei ragni giganti che c'inseguiranno per dissanguarci, dopo averne ucciso diversi passeremo al livello successivo. Tra uno stage e l'altro assisteremo alla simpatica danza del nostro alter ego digitale, implementata più che altro come interludio tra le varie sezioni del gioco. La luce si affievolirà sempre più e faranno capolino delle api giganti che, svolazzando dall'alto verso il basso, proveranno



a colpirci in picchiata. Ad un certo punto, come se tutto ciò non bastasse, decine di rane gigantesche cadranno dal cielo con tutta l'intenzione di schiacciarci! A notte fonda, con la luna sempre più alta nel cielo, la situazione si farà ancora più critica, i nemici non ci daranno scampo.

Dei draghi volanti, provenienti dalle profondità della foresta, tenteranno di ucciderci lanciandoci addosso delle sfere infuocate, un qualsiasi contatto con una di queste ci darà fuoco uccidendoci all'istante. Degli scheletri proveranno ad infilarci con le loro lance mentre il loro boss, un fantasma, cercherà di ghermirci. Dai cespugli compariranno anche dei serpenti giganti che ci scaglieranno addosso dell'acido, basterà una piccolissima distrazione per essere dissolti vivi! All'avvicinarsi delle ore piccole incontreremo il signore della "Foresta Proibita", il temibile Demogorgon. Questa creatura sarà parzialmente invisibile e si sposterà in concomitanza con un lampo, un qualsiasi contatto con essa farà terminare direttamente la partita, senza la perdita di alcuna vita.

La meccanica di Forbidden Forest consiste essenzialmente nel correre da una parte all'altra della foresta nell'attesa che un nemico si faccia avanti. Si riarma l'arco, si mira e si scocca una freccia per colpirlo, successivamente ripeteremo questa sequenza dall'inizio. La difficoltà del gioco consiste nell'esatta tempistica dei movimenti, nell'attendere cioè il momento più adatto per sferrare il colpo, occorre osservare per bene i differenti mo-





vimenti dei vari nemici per poi cogliere l'occasione propizia. A rendere le cose più interessanti vi sono inoltre quattro gradi di difficoltà (Innocent, Trooper, Daredevil ed infine Crazy): a seconda del livello selezionato dovremo uccidere più nemici per completare uno stage, ovviamente l'azione diventerà sempre più frenetica ed i nostri tempi di reazione si ridurranno di conseguenza. Il nostro alter ego è controllato interamente dal joystick. Uno spostamento della leva sull'asse orizzontale muoverà l'arciere sullo schermo. Una prima pressione del pulsante di fuoco riарmerà l'arco, mentre un'altra ancora scoccherà la freccia. Con un movimento verticale della leva saremo in grado di modificare l'altezza del tiro, due indicatori su entrambi i bordi dello schermo ci mostreranno l'angolo utilizzato.

La grafica di Forbidden Forest può apparire senza alcun dubbio blocchettosa e spartana agli occhi di un videogiocatore moderno, ai tempi della sua uscita, però, suscitava una certa impressione poiché sfoggiava uno sfondo, con relativi elementi decorativi (alberi, mostri e personaggio principale), di notevoli dimensioni. E' vero che le animazioni erano appena accennate e che lo scrolling appariva piuttosto indeciso, ma l'effetto complessivo era più che soddisfacente per un titolo dell'epoca. Alcuni piccoli tocchi di classe contribuivano a migliorare il realismo del comparto grafico e va sicuramente citata la presenza della parallasse che donava allo sfondo un buon senso di profondità, gli alberi più lontani si muovevano più lentamente di quelli nelle immediate vicinanze. Non male anche l'effetto utilizzato per rappresentare il passaggio dalla luce all'oscurità: a mano a mano che si proseguiva col gioco i colori diventavano sempre più cupi. Indimenticabile poi la presenza di una macabra luna piena che attraversava lo schermo durante lo svolgimento della partita. Degni di nota anche i molti elementi splatter utilizzati soprattutto per le sequenze di morte del nostro personaggio, in più di un'occasione veniva infatti dissanguato, schiacciato, sciolto ed incenerito. Nonostante la prima impressione, l'aspetto grafico complessivo è sicuramente evoluto per un gioco del lontano 1983.

Il comparto audio utilizzava un sistema dinamico per la gestione delle musiche, in altre parole era in grado di stabilire il brano più adatto ad ogni situazione di gioco. Le musiche contribuivano in maniera decisiva all'atmosfera generale della produzione, sebbene fossero stilisticamente semplici, prive cioè di particolari effetti. Nel complesso erano molto evocative e grazie ad esse la foresta suscitava timore, inquietudine e



PARALLAX

spaventava in più di un'occasione. Riuscivano cioè a creare il giusto senso di tensione capace di mantenere il giocatore sempre in allerta, in attesa di chissà quale pericolo. L'azione alternava sparatorie a sequenze in cui era meglio allontanarsi, giusto il tempo necessario per riarmare l'arco e riacquistare un pizzico di lucidità. Le pause tendevano poi a logorare i nervi e a far aumentare l'agitazione per un nemico che ancora non si era manifestato. A conti fatti, non male davvero per un titolo di un'epoca così remota.

Forbidden Forest è stato convertito anche per i computer ad otto bit dell'Atari (modelli 400/800), purtroppo con pessimi risultati in termini di qualità ed apprezzamento, sicuramente inferiori all'originale su Commodore 64. Nel corso degli anni sono stati sviluppati anche due seguiti: un apprezzato secondo capitolo, Beyond The Forbidden Forest, sempre dallo stesso autore Paul Norman, ed un più oscuro remake 3D del capostipite: Forbidden Forest III: The Adventure Continues.

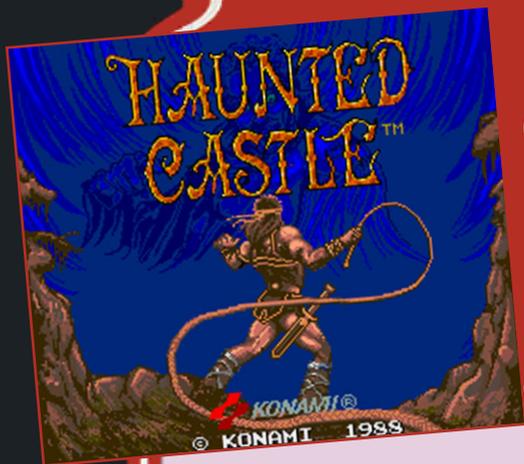


Forbidden Forest vantava diverse innovazioni che per noi oggi sono date per certe ed acquisite, immancabili per ogni videogame che si rispetti. Un gioco che è rimasto nel cuore di tutti coloro che nei primi anni '80 muovevano i primi timidi passi nel mondo dei videogiochi, un titolo capace di coinvolgere e d'intimorire. Una piccola esperienza video ludica, sicuramente un classico indimenticabile.

Alberto "Bert" Fin

Commento Finale

HAUNTED CASTLE™



La prima volta che mi imbattei nel cabinato di Haunted Castle, c'era un ragazzino intento a giocarci; riuscì a terminarlo tutto d'un fiato e ne rimasi folgorato: mi piaceva veder finire i videogame, sia per apprenderne segreti e strategie da utilizzare in seguito, sia perchè assistere all'intero gioco come se si trattasse di un film era in alcuni casi proprio appagante. Ed era questo il caso di HC: anche analizzandolo oggi, ci sono sezioni meravigliose che tolgono letteralmente il fiato e, scenograficamente, alcuni suoi momenti sono tra i più alti dell'intera serie di Castlevania; sì, perchè per chi non lo sapesse, il titolo Konami altro non è che l'unica apparizione arcade della famosa saga. Se mi sono soffermato sul concetto di "guardare" non è per una semplice divagazione ma un motivo c'è e l'ho scoperto a mie spese quando decisi di investirci qualche gettone: HC non è adatto ai deboli di cuore e non perchè faccia particolare spavento!

Mi spiego: nel primo stage non c'è davvero nulla di lamentarsi, se non una velocità non eccessiva del protagonista, lo storico Simon Belmont, comunque rapportata a quella degli avversari (quindi accettabile); anzi, l'intero livello è una piccola perla che genera altissime aspettative per il prosieguo, ambientato com'è in un cimitero con momenti vari e memorabili (vedasi l'ottima resa di un'improvvisa tempesta o i terribili spiriti che fuoriescono dagli alberi, con tanto di spettrali mugugni) ma è quando si affrontano i successivi che sorgono i problemi. La nebbia iniziale del secondo, resa in maniera un pò grossolana e rozza, è un preavviso di un ridimensionamento del comparto visivo (da qui in poi piuttosto discontinuo, per quanto non manchino picchi degni di nota) ma si può chiudere un occhio perchè il livello scorre via abbastanza piacevole, con alcuni baratri da superare e una manciata di nemici da abbattere, nonostante un pò di frustrazione per la possibilità di perdere l'unica vita a disposizione nel caso si sbaglia un salto (e questo avviene anche se incrociamo un pipistrello, magari apparso all'ultimo momento, durante la traiettoria). Purtroppo, dal terzo in poi si storcerà il naso anche per la giocabilità (e, a meno di essere dei triclopi, non potremo davvero chiudere l'unico occhio rimasto aperto) perchè, a differenza degli stage precedenti, si avrà a che fare coi primi veri combattimenti e saranno dolori: troppo più veloci i nemici, come quei malefici "Igor", che spuntano in pochi

istanti dinanzi a noi, e troppo più lento il povero Simon, che si dimostra impacciato come non mai.

Non bastano degli ottimi riflessi se il controllo del personaggio risulta limitato e non scattante come necessiterebbero tali avversari; il fatto che questi ultimi non disdegnino di attaccarci da tutte le parti, la possibilità di colpire solo in orizzontale e un rilevamento delle collisioni non ottimale completano il quadro e bisognerà quindi imparare a memoria (o quasi) i pattern di attacco dei nemici, arrivare addirittura in alcuni casi ad anticiparne le mosse, rapportarsi a loro meccanicamente per evitare la perdita di energia (che cala vertiginosamente); e questo sarà l'andazzo fino alla fine. Semplicemente, il gioco non mantiene le elevate promesse di quell'inizio così affascinante, sia per tale (s)bilanciamento della difficoltà, sia a causa dell'inclusione di sezioni mediocri e poco ispirate. Anche quando si torna apparentemente nei giusti binari, improvvisi picchi di cattiveria ludica fanno inesorabilmente crollare tutto, proprio come il ponte che dovremo oltrepassare nell'ultimo stage prima dello scontro finale con Dracula.





 Arcade ▷ Konami ▷ 1988 ▷ Action

Anzi, a ben vedere gli unici livelli davvero all'altezza nella loro globalità sono proprio quello conclusivo e il primo. E dire che la grafica, per quanto ci siano dei cali, ha un taglio deliziosamente lugubre, con una palette assolutamente azzeccata e in alcuni casi supera anche i capisaldi di questa saga in quanto ad atmosfera e caratterizzazione.

Non sto denigrando capolavori del calibro di Symphony of the Night e Dracula X (che idolatro letteralmente) ma questi due titoli (specie quello per PSX) sono distanti da ciò che era in origine Castlevania. L'atmosfera è comunque eccellente ma semplicemente diversa, essendo contaminata da elementi GDR e anime che ci hanno restituito due action game giocabili e longevi tra i migliori di tutti i tempi, ma lo stile non eccessivamente horror e gotico (che accompagnava anche i momenti migliori di Super Castlevania 4 per SNES) ha reso col passare del tempo la saga accostabile ad una sorta di

hack'n slash fantasy di immensa classe ma un pò troppo variopinto... basta analizzare il personaggio principale di ciascun episodio per rendersene conto. In determinate sezioni di questo arcade, invece, è racchiusa la stessa affascinante e oscura atmosfera dalle tinte fosche e spente che si respirava nell'inquietante (e stupenda) copertina di Vampire Killer per MSX (e non solo perchè lo schermo dei titoli di HC ne riprende il disegno) da cui trasudava davvero l'odore di morte e di marcio, col nerboruto Simon Belmont che, da solo, armato della mitica frusta, avrebbe affrontato terrificanti creature per giungere al cospetto del terribile Dracula, un mostro da abbattere e non una figura romantica e decadente: il fatto che l'incipit alla base di questo coin-op sia il rapimento da parte del vampiro della sposa del protagonista, proprio il giorno delle nozze, e non chissà quale ingarbugliato plot, la dice lunga al riguardo.

Alcuni degli eccitanti incubi fanciulleschi che fantasticavo di



fronte a quell'immagine sono qui racchiusi, ma la differenza di giocabilità tra HC e i successivi (e i precedenti, se è per questo) è purtroppo abissale: prendere in mano il joystick significa svegliarsi da tali fantasie e scontrarsi con la dura realtà. Riuscendo però a sopportare tale stress, si vivranno dei momenti concettualmente e scenograficamente splendidi, tra i quali non posso non menzionare il passaggio in un'altra dimensione per lo scontro con le arpie (con tanto di inquietante musica onirica in sottofondo), un tocco di classe come la lacrima insanguinata che sgorga da un ritratto di donna, il citato ponte che lentamente e angosciosamente crolla al nostro passaggio (un classico della serie) e alcuni combattimenti con i boss (vedasi lo scontro con un imponente simil Frankenstein). Peccato che tali perle siano solo estemporanee e incastonate (o meglio incastrate) in un contesto mediocre e non sempre ispirato. Il rammarico cresce nel pensare anche al comparto sonoro, con le solite musiche all'altezza (ritmate, coinvolgenti e pure d'atmosfera) e gli ottimi FX, tra cui spicca

lo splendido schioccare della frusta (non l'unica arma a nostra disposizione perchè oltre a quelle speciali, coi soliti cuori che fungono da munizioni, potremo usufruire ad un certo punto anche di una sfera chiodata e di una spada).

Non tutto da buttare quindi, solo che fa rabbia pensare al potenziale che questo titolo possiede, racchiuso tra l'illusorio prologo e il valido epilogo, che si intravede ma poche volte esplose e, quando lo fa, è strozzato dai difetti basilari di cui sopra, imprescindibili per godersi in toto l'esperienza. Ma se si è sufficientemente motivati e decisi, al prezzo di imprecazioni e maledizioni varie, si può provare a metabolizzare tutto, passare oltre la frustrazione (in fondo, vale la stessa regola anche per molti altri arcade dell'epoca) e riuscire a finirlo proprio come quel ragazzino fece di fronte a me tanti anni or sono (salvo poi, alla successiva partita, perdere al secondo stage... il che è sintomatico di quanto detto fino ad ora).

Commento Finale



Haunted Castle merita almeno una chance per gustarsi, anche se solo vivamente e nemmeno per tutta l'esigua durata (fortunatamente, aggiungo, vista la frustrazione) un coin-op che, in determinati momenti, rappresenta al meglio quella che era l'essenza originale della fortunata saga Konami, restituendo un Castlevania come a mio avviso dovrebbe essere e invece da troppo tempo non è più.

Giuseppe "Epikall" Di Lauro

HAUNTED CASTLE™

Re-Vamp An Old Game
With This New Kit!

KIT
1 or 2 Players

KONAMI™ is a trademark of Konami Industry Co. Ltd.
Haunted Castle™ is a trademark of Konami Inc.
©1987 Konami Inc. All rights reserved.



KONAMI INC. · 815 Mittel Drive · Wood Dale, IL 60191
Phone: (312) 595-1443 · Fax: (312) 595-2973 · Telex: 6871385 KONAM UW





 Pc Engine ▷ Hudson Soft ▷ 1992 ▷ Horizontal Shooter

Bonk, il piccolo cavernicolo dalla testa enorme, è praticamente la mascotte del PC Engine (considerato anche che il suo nome originale è PC Genjin): in questo gioco però impersoneremo un suo lontanissimo discendente, Air Zonk, o PC Denjin, abitante del futuro (somigliante a una versione punk di Astro Boy, e così realizzato esplicitamente perché alla NEC volevano legare la console a un personaggio più "cool" rispetto a Bonk) che ci trasferirà dai classici platform d'ambientazione preistorica in uno sparattutto a scorrimento orizzontale. La struttura generale del gioco ricorda un altro shooter per PCE, Coryoon: livelli divisi in due parti con mid-boss e boss principale, power-up che fungono da scudo nel caso si venga colpiti, azione rapida e personaggi al nostro fianco che fungono da pod addizionale. Riguardo ai controlli, con un tasto del pad si spara, mentre tenendo premuto il secondo tasto si carica l'arma che abbiamo al momento: come intuibile, maggiore sarà la pressione del tasto, più potente sarà l'attacco rilasciato. Se invece terremo premuto il tasto senza lasciarlo verrà attivata la smart bomb e Zonk apparirà sempre più sforzato e teso in volto e alla fine vomiterà (!) una bomba capace di distruggere tutti o quasi i nemici su schermo. C'è una buona varietà di armi differenti, che vanno da boomerang a un raggio elettrico, da carte da gioco a tagliole e altro ancora, ciascuno con il proprio attacco secondario più o meno devastante e bizzarro. Inoltre, posizionarsi in modo che un nemico ci stia dietro farà attivare automaticamente i retrorazzi di Zonk, un ottimo modo per liberarsi di avversari troppo insistenti.

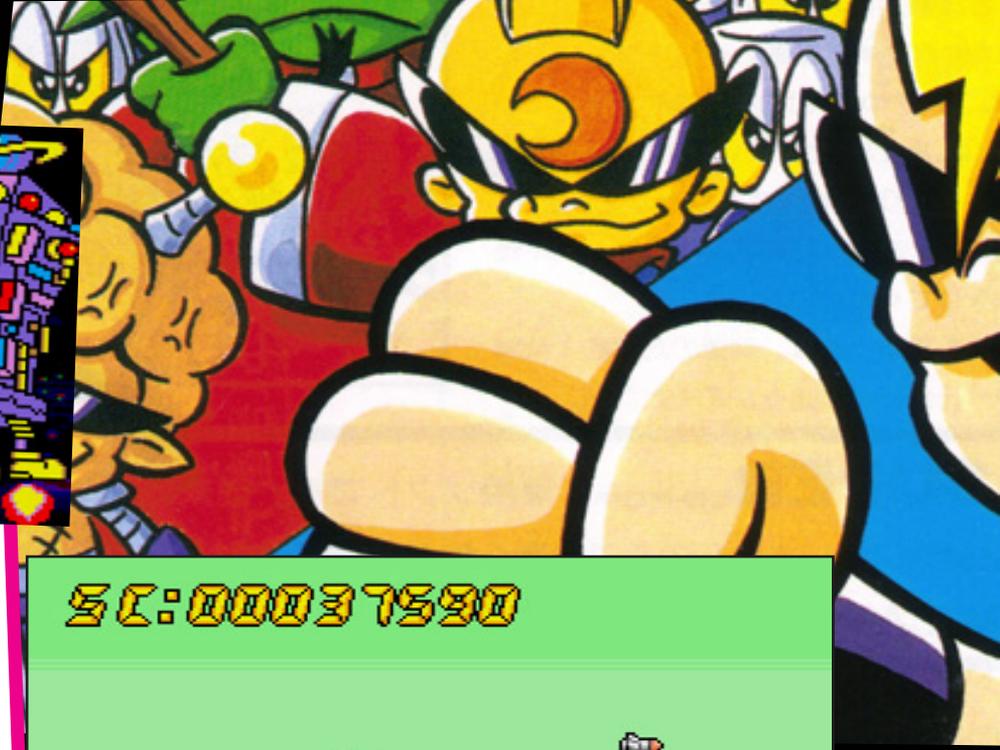
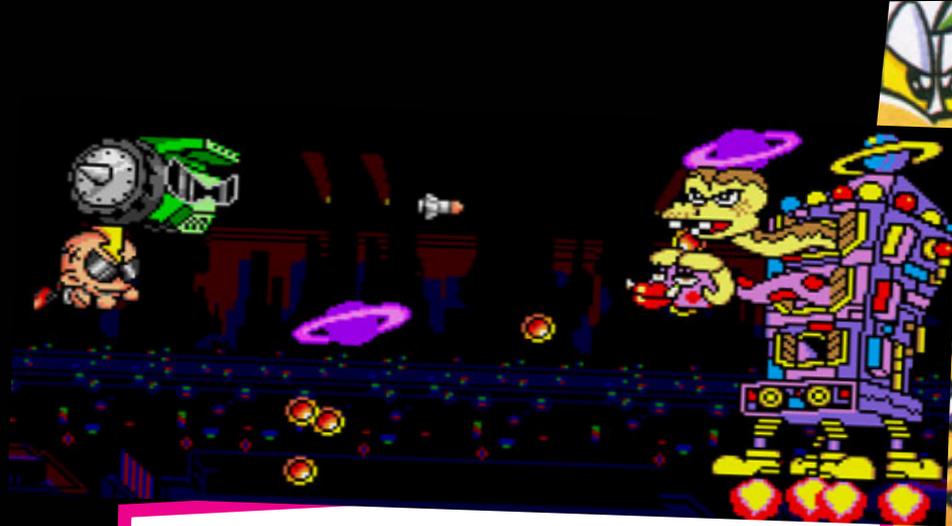




I designer sono comunque riusciti nell'intento di mantenere la maggioranza degli elementi di gameplay presenti nei giochi di Bonk, nonché il suo particolarissimo stile demenziale. Sono infatti presenti alcune versioni "futuristiche" di quasi tutti i soliti nemici, gli smiles da raccogliere, le piante che rilasciano bonus vari e soprattutto le assurde trasformazioni del nostro eroe, che ora andremo ad affrontare in dettaglio.

Prima di iniziare la partita ci troveremo di fronte la selezione del livello di difficoltà e una schermata con alcuni personaggi uno più strambo e delirante dell'altro: costoro sono gli amici di Zonk, nonché personaggi di supporto che fungeranno da pod nel corso dei livelli. Il gioco ci offre la possibilità di scegliere quale di loro ci accompagnerà per ogni livello, così come di lasciare al caso questa scelta oppure di percorrere da solo i livelli. Quest'ultima scelta è decisamente sconsigliata perché, oltre ad aumentare la difficoltà, toglie al gioco buona parte del divertimento e della sua ragione d'essere, come vedremo a breve.



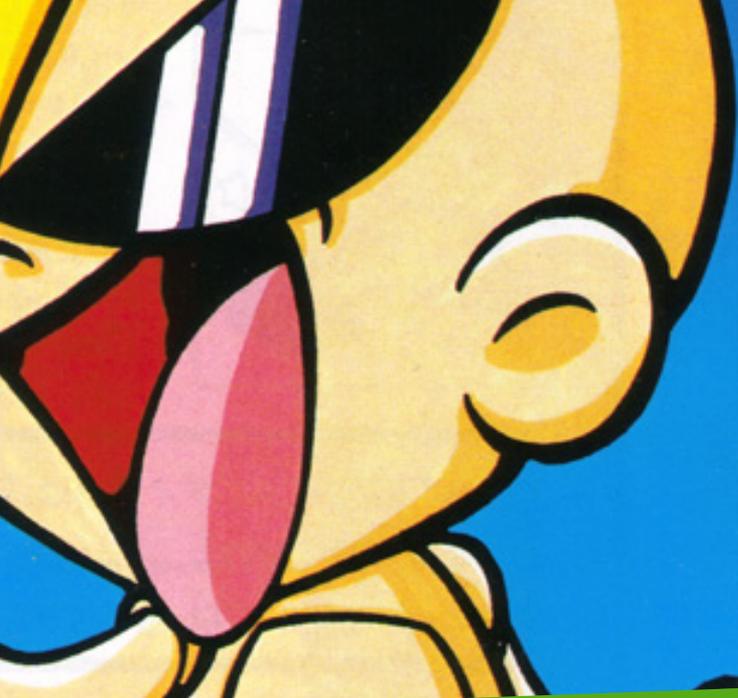


Distruggendo le varie ondate di nemici otterremo i classici smiles, una costante della serie: una volta ottenuto un certo numero di questi, ne apparirà uno gigante provvisto di occhiali da sole (l'elemento distintivo di Zonk e della sua truppa). Raccolto questo, comparirà al nostro fianco l'amico di turno che ci aiuterà nella missione con uno sparo standard uguale per tutti. Una volta raccolto un secondo smile gigante si scatena l'inferno, oltre che il potenziale comico del gioco in quanto Zonk e l'amico di turno si fonderanno, trasformando il nostro eroe in un nuovo personaggio ancora più stravagante (sempre con la sua faccia incalzata, però!) e dotato di un attacco speciale più o meno potente! Per fare qualche esempio, il missile lo trasforma in un'astronave, una navicella simile a una pagoda lo farà diventare una specie di giapponese antico che genera tornadi agitando un ventaglio, la palla da baseball lo muta in un lanciatore del suddetto sport che spara palle in ogni direzione, il "cane" in un botolo ringhioso che spara l'onomatopea dell'abbaiato ("BOW") e così via, in un autentico delirio che non ha nulla da invidiare a Parodius e simili. Tra l'altro, la fusione garantisce a Zonk svariati secondi di invincibilità, motivo per cui è sempre meglio cercare di abbattere quanti più nemici possibile per avere sempre a portata di mano gli smiles giganti! Attenzione però: a differenza che in Coryoon, i nostri amici possono essere danneggiati, quindi se vedete che iniziano ad emettere fumo cercate al più presto di ottenere uno smile gigante per ripararli, altrimenti verranno distrutti e si dovrà cominciare da capo il ciclo.



Da notare come ogni amico possa essere al nostro fianco solo in un unico stage, probabilmente per prevenire l'utilizzo continuo dello stesso personaggio di supporto. Infatti alcune fusioni sono nettamente più potenti rispetto ad altre: per dirne una, la fusione con la mummia ci trasforma in una sorta di missile-trivella capace di distruggere i boss in pochi secondi, mentre ad esempio il giocatore di baseball è decisamente scarso in quanto i suoi proiettili non sono molto potenti e in più necessita di qualche tempo per caricarli. Quella che poteva essere solo un difetto di gameplay si trasforma però in una feature del gioco dal momento in cui ci si ricorda che è possibile scegliere l'accompagnatore all'inizio di ogni livello, per cui è meglio usare subito le trasformazioni più scarse e tenere buone le più efficaci per i livelli finali.





Tecnicamente Air Zonk è piuttosto ben riuscito, con una grafica coloratissima e molto pulita, sfondi dotati di vari strati di parallasse (presenti ovunque ma evidenti soprattutto nel secondo stage, la città e la sua discarica), rallentamenti ridotti al minimo e sprites magari poco animati ma dal design molto simpatico e originale (uno dei più bizzarri è un boss che parte come sacco per la spazzatura per poi rivelare un ammasso di rifiuti simile a Pizza Margherita di "Balle spaziali"...). Molto divertente la citazione dei giochi di Bonk verso la fine dell'avventura, con una preistoria ricostruita in cui però tutti i dinosauri si scoprono essere dei robot! Il sonoro allo stesso modo si difende bene sia per le musiche sia per gli effetti sonori, anche se non c'è nulla di particolarmente memorabile. L'unico problema è che spesso lo schermo è talmente saturo di nemici,

bonus, proiettili generati dagli attacchi speciali e via dicendo che è difficile capire cosa stia accadendo e spesso si possono perdere preziose vite per nulla.

Il difetto principale del gioco, però, riguarda durata ed estensione dei livelli: se da una parte sono piuttosto lunghi per essere gli stage di uno sparatutto (con conseguente noiosa ripetizione dall'inizio se si muore al boss di fine livello), dall'altra sono solamente cinque, per cui appare insensata la scelta di elargire infiniti continue; sarebbe stato meglio magari dividerli in due parti e limitare la possibilità di continuare. Bocciata anche l'idea assai scontata di farci riaffrontare tutti i boss al termine del gioco per allungare un po' la fase finale.

Nota: Zonk tornerà nel seguito dal demenziale titolo "Super Air Zonk - Rockabilly Paradise", più povero tecnicamente e più semplice da completare del predecessore.



Commento Finale



Tutto sommato, comunque, Air Zonk è un buon lavoro di Red nel campo degli shooter: la ripetitività e la scarsa longevità connaturate al genere sono compensate dalla geniale idea delle fusioni e dal grande numero di armi secondarie disponibili, che invogliano a rigiocare più volte il titolo, se non altro per vedere quali altre stramberie si sono inventati gli sviluppatori. In definitiva Zonk ha poco da invidiare al suo lontano cugino paleolitico.

Federico "Boyakki" Tiraboschi



Polaroid Sun



di **Sandro "Sunstoppable" Prete**



Scorpion al Polo Sud



Pacman sull'Isola di Pasqua



Kirby e i cammelli d'Egitto

Ultimamente sono stato sommerso da cose da fare. Tra un nuovo lavoro, esami di informatica e i classici impegni giornalieri, ho avuto poco tempo per cercare di fotografare qualche attimo di vita quotidiana che qualche star videoludica si concede nelle proprie vacanze. Eppure anche questa volta qualche chicca ve la concedo. Partiamo dal furente Scorpion che ha deciso di andare in vacanza al Polo Sud convinto che possa ritrovare il suo caro arcinemico Sub-Zero. Peccato che non lo abbia trovato (Sub-Zero mica è fesso che va in vacanza al Polo Sud) andando su tutte le furie tanto da vedere il gelido amico nemico anche nei pinguini che non possono fare altro che scappare. Babbeoality! Anche il signor Pacman si concede delle vacanze cercando continuamente la strada della disintossicazione. Cosa c'è di meglio che andare sull'Isola di Pasqua in Cile a cercare le famose Teste che lui crede essere i suoi illustri antenati? Nulla, ma penso che Pacman siccome sia solo una testa pensi che le teste pasquali siano della sua stessa specie, come si può notare dalla foto sembra che Pacman gli stia dicendo qualcosa... forse il rimedio per non mangiare più pilloline... Finiamo il trittico di foto con il roseo Kirby e le sue vacanze egiziane. Molto incuriosito dai cammelli, animali che non ha mai visto, (anche i cammelli non avranno mai visto una palla rosa con gli occhi, neanche io a dir la verità) sicuramente ne aspirerà uno per vedere che possibile capacità soprannaturale possa acquisire. Forse lo sputo supremo?



io amo leggere

io amo scrivere

io amo condividere

io amo i videogiochi

io amo... GOOOOAAALLL!!!... ehm, io amo...

www.retrogaminghistory.com

